elite™

NES–CJ–ESP

MANUAL DE INSTRUCCIONES

JOE & MAC™

CAVEMAN NINJA™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Elite Systems Ltd,
Anchor House, Anchor Road,
Aldridge, Walsall, West Midlands,
WS9 8PW.

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value, always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

WARNING: DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

PRECAUCION: NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN

No uses sistemas de proyección fontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juego; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones: Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

INTRODUCCION

Hace millones de años, antes de que la "Edad de Hielo" cubriera los desiertos del planeta con sus blancos cristales, la vida de un cavernícola no era asunto fácil.

Eran los buenos tiempos de la prehistoria, cuando las fogatas se encendían con relámpagos perdidos y los utensilios aún se fabricaban con maderas y piedras.

Si bien éste era el único estilo de vida conocido por Joe y Mac (dos de nuestros más antiguos ancestros), también tenía sus ventajas: cantidades de zumo de frutas, carne de dinosaurio ... y muchachas cavernícolas para entretenerlos.

Pero una noche de luna llena, mientras Mac cazaba en las montañas, algunos vecinos poco amistosos destrozaron la aldea, ¡y raptaron a todas las mujeres!

Ahora las muchachas se encuentran solas y perdidas en alguna parte de jungla desierta, y Joe es el único cavernícola disponible para rescatarlas.

DATOS PREHISTORICOS:
El término "Neanderthal" se refiere al nombre con que se bautizó a los primeros restos fósiles humanos hallados pertenecientes a la versión más antigua de la raza humana, si bien poca gente quiere reconocer que nuestros antepasados más antiguos son los simios.

USO DEL CONTROLADOR

Pantalla de Opciones – Cambio de la selección antes de iniciar el juego.

Bloque de Control: *Presionar las teclas de flecha hacia arriba o hacia abajo para indicar la selección.*

Botón de SELECCION: (SELECT)
- *Modo de juego para 1 ó 2 jugadores.*
- *Con o sin música.*
- *Con o sin efectos de sonido.*

Botón de INICIO: (START)
- *Presionar una vez para regresar a la PANTALLA DE TITULOS.*
- *PRESIONAR OTRA VEZ PARA COMENZAR A JUGAR.*

Rasgos Adicionales

Botón de INICIO: (START) *Presionar durante el juego para efectuar una pausa en el mismo. Presionar de nuevo para desactivar la pausa.*

Botón A:
- *Presionar una vez para soltar un arma.*
- *Mantener presionado para cargar las armas.*

(Nota: El recargar demasiado un arma durante una misma oportunidad puede tener el efecto de que Joe no pueda defenderse a sí mismo.)

Botón B:
- *Presionar para saltar.*

Bloque de Control:
- *Presionar hacia Arriba y el Botón B para saltar más alto.*
- *Presionar hacia Abajo para agacharse.*
- *Presionar hacia la Derecha para correr hacia la derecha.*
- *Presionar hacia la Izquierda para correr hacia la izquierda.*

Bloque de Control hacia Arriba seguido del Botón A – *Arroja el arma directamente hacia arriba.*

Bloque de Control hacia Arriba seguido del Botón B – *Para saltar hacia arriba aún más alto, y dar una voltereta en el aire.*

Bloque de Control hacia Abajo seguido del Botón B – *Para saltar hacia abajo.*

Para regresar a la Pantalla de Títulos (o sea, durante la secuencia de demostración) – Presionar el Botón de Inicio (START).

DESARROLLO DEL JUEGO

"Caveman Ninja" transcurre dentro de los primitivos reinos de una era lejana en la historia, con traicioneras regiones colmadas de hambrientas bestias de rapiña y astutos salvajes.

El juego consta de 5 niveles de juego principales, cada uno de los cuales se encuentra subdividido en dos niveles, incluyendo así 10 distintos territorios inexplorados de desolado terreno prehistórico. El objeto del juego consiste en guiar a Joe, nuestro valiente hombre de las cavernas, sano y salvo a través de estas peligrosas regiones durante la búsqueda de las errantes mujeres de su modesta heredad.

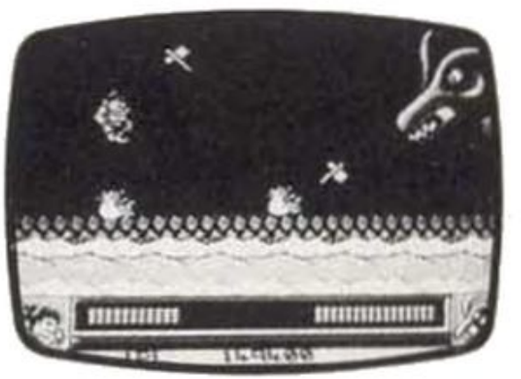
Se logran puntos al salir victorioso despues de enfrentarte a cualquier otra forma de vida que se interponga en tu camino, y también al recoger alimentos y armas adicionales, a medida que tales aparecen a lo largo de la trayectoria.

Cada reino cuenta con un poderoso gobernante, y para poder completar con éxito cada uno de los niveles, Joe deberá enfrentarse en batalla a cada uno de los respectivos Señores del Paisaje de cada área en particular. Todos estos seres guardianes han sido elegidos para defender sus diversos dominios por ser las formas de vida más temibles y de mayor tamaño en sus respectivas regiones. Si Joe no cuenta con la fuerza suficiente, o si no porta sus armas más poderosas, muy probablemente terminará siendo un canapé para algún hambriento dinosaurio.

DATOS PREHISTORICOS:
Los dinosaurios son un grupo de reptiles que vivieron en la tierra durante un total de 140 millones de años, hace aproximadamente entre 65 y 200 millones de años. Los dinosaurios que se alimentaban con carne son llamados carnívoros, mientras que los dinosaurios que se alimentaban con plantas son llamados herbívoros.

PARA COMENZAR A JUGAR

Insertar el cartucho de juego en la unidad NES y activar la corriente (ON).
Cuando aparezca la PANTALLA DE TITULOS (TITLE SCREEN), pulsa SELECT (SELECCION), para que se exhiba la PANTALLA DE OPCIONES (OPTION SCREEN), la cual permite determinar ciertos aspectos, entre los cuales la cantidad de jugadores.
La pantalla aparece tal como se la ilustra a continuación:



Utiliza las teclas de flecha del Bloque de Control para llegar hasta las opciones deseadas y luego pulsa SELECT (SELECCION) para modificar la opción indicada.
En el juego puede participar un jugador, o bien dos jugadores jugando por turnos. Además, se puede optar por jugar con o sin música, y con o sin efectos de sonido.
Luego de haber seleccionado las opciones, pulsa el Botón de INICIO (START) para regresar a la PANTALLA DE TITULOS y poder comenzar a jugar.

PANEL DE ESTADO

Cada jugador juega en forma alternada asumiendo el papel de Joe, y comienza el juego con 3 vidas. El juego termina cuando se pierden las 3 vidas. Despues de perder una vida la pantalla informa cuántas vidas restan antes de tener que volver a iniciar el juego.

El panel de estado que se encuentra al pie de la pantalla registra la puntuación de cada uno de los jugadores y muestra las reservas de "energía" de Joe y del Guardián de cada uno de los niveles. Joe comienza el juego con 16 unidades de energía en la barra de energía situada a la izquierda. Las unidades de energía del Guardián del nivel del caso se muestran en forma simultánea en la barra situada a la derecha.

Se logra obtener energía adicional al recoger alimentos y armas "recogibles".

PUNTUACION

Los puntos se obtienen de la siguiente manera:

"BLANCO" directo sobre cualquier enemigo (salvo los Guardianes) ..... **100 puntos**

"DERROTA" total de cualquier enemigo (salvo los Guardianes) ..... **500 puntos**

"BLANCO" directo sobre un Guardián ..... **1.000 puntos**

DATOS PREHISTORICOS:
El carbón es una "fuente" de energía muy conocida, pero no todos saben que el carbón está compuesto de plantas prehistóricas que, al morir, se convirtieron en capas de material vegetal en putrefacción —denominado turba—, y que luego, cuando el peso de las rocas hizo salir todo resto de agua y gases, se convirtieron en ese mineral negro y duro que hoy conocemos con el nombre de carbón.

Recoger un alimento "recogible" para ganar energía ..... **1.000 puntos**

Recoger un arma alternativa ..... **2.000 puntos**

Cada nivel completado ..... **10.000 puntos**

Cada 100.000 puntos logrados ..... **UNA VIDA ADICIONAL**

(Nota: Todos los enemigos de Joe requieren una cantidad diferente de "BLANCOS" para ser derrotados.)

ARTICULOS QUE EL CAVERNICOLA PUEDE RECOGER

Alimentos para ganar energía: *Cada batalla de Joe frecuentemente lo deja exhausto y hambriento, y por lo tanto, deberás asegurarte de recoger algunos alimentos para sostener tus fuerzas.*

Las victorias obtenidas sobre animales y plantas que atacan a menudo revelan alguna forma oculta de incrementar la energía, generalmente representada por algún tipo de alimento, y además agregan puntos de premio a la puntuación total de juego del jugador en cuestión.

MANZANA ..... **1.000 PUNTOS**

SANDIA ..... **1.000 PUNTOS**

HAMBURGUESA ..... **1.000 PUNTOS**

DATOS PREHISTORICOS: Si bien los seres humanos hemos vivido en la tierra durante más de 2 millones de años, las primeras cosechas de trigo y cebada fueron sólo cultivadas hace unos 10.000 años. Con anterioridad, la fuente de alimentos consistía en la caza de animales salvajes y la recolección de frutos silvestres.

Armas: *El derrotar a un hombre de Neanderthal que transporte un huevo revela un arma alternativa que Joe puede utilizar, siempre y cuando la logre recoger, y también agrega 2.000 puntos de premio a la puntuación total de juego del jugador en cuestión.*

Ningún hombre de las cavernas que se jactara de serlo se mostraba en público sin su mayor garrote o sus fieles instrumentos, y Joe, luciendo su mejor piel de mamut, no es la excepción.

La elección de las armas de Joe depende de lo que recogió la última vez que algún arma apareció al azar, pero no se debe olvidar que algunas armas reducen el nivel de energía de Joe con mayor rapidez que otras.

A continuación se detallan los tipos de armas que se encuentran en el camino, y su utilidad. ¡Todas ellas ayudarán a Joe a recuperar a sus muchachas cavernícolas!

DATOS PREHISTORICOS:
Durante más de un millón y medio de años las armas e instrumentos se hicieron con piedra, madera y hueso antes de que el hombre de las cavernas aprendiera a fabricar armas e instrumentos de metal mediante el uso de cobre fundido y vertido en moldes de piedra para obtener puntas de flecha y cabezas de hacha, los primeros de los cuales sólo fueron fabricados hace unos 9.900 años.

HACHA DE PIEDRA *Joe comienza sus aventuras luchando contra los enemigos que le salen al encuentro con la ayuda de este robusto ejemplo de utensilio de piedra. Pero, ¡mucho cuidado!, estas hachas son muy pesadas y no pueden cargarse durante mucho rato.*

PEDERNAL *Un misil que hará acobardar a los primeros adversarios, pero necesitarás recoger armas más potentes para derrotar a los enemigos de mayor tamaño.*

BOOMERANG *Un arma muy valiosa, ya que destruye a los enemigos y luego vuelve a manos de su dueño.*

FUEGO *La mejor protección contra el ataque de tus enemigos tal vez sea el arrojar bolas de fuego contra ellos.*

RUEDA DE PIEDRA *Hacer rodar estas ruedas contra tus enemigos sin previo aviso los hará desaparecer de tu camino de inmediato.*

DATOS PREHISTORICOS:
En verdad, la rueda no fue inventada sino hace 5.500 años, y las primeras ruedas fueron hechas en madera.

¿AMIGO O ENEMIGO?

La amistad entre Joe y Mac era una excepción en los tiempos de las luchas territoriales de la Edad de Piedra. Por lo tanto, se puede concluir que aún cuando algún extraño se parezca a tí o se comporte como tú, éste tal vez sea un aliado de la indeseable banda de mentecatos causantes iniciales de los problemas de Joe. Así pues, ¡sé doblemente cauteloso al enfrentarte a otros cavernícolas!

Cranium Colin no porta este garrote tan sólo para ayudarlo a mantener el equilibrio.

Jogging Jason puede parecer inofensivo, ¡pero corre mucho más rápido que tú!

Si te pones en el camino de este soberbio corredor te aplastará con mayor rapidez que un rinoceronte a la carga.

Las enormes piedras que arroja no te permitirán acercarte a las muchachas cavernícolas.

Si las hélices de su helirróctero no te cambian el peinado, seguro que las bombas que arroja sí lo harán.

No confundas el astuto disfraz de este cavernícola y pienses que sólo se trata de una inofensiva parte del paisaje.

CRIATURAS ENEMIGAS ADICIONALES

Los diversos terrenos que Joe deberá cruzar serán defendidos acérrimamente por cientos de incivilizadas criaturas y peligrosas formas de vida vegetal. Ninguna de ellas se encuentra en el territorio sin el correspondiente Señor del Paisaje, a quien Joe deberá enfrentarte en una batalla antes de poderse aventurar hacia un nuevo terreno.
Por lo tanto, a mantenerse bien alerta, y con todas las armas al alcance de la mano, para el encuentro con los siguientes enemigos.

PTERANODONTE BEBE

Se sabe que existió hace más de 135 millones de años. Este "saurio con alas" es un enemigo volador que cuenta con un cuerno óseo de más de un metro de largo y que, en su edad adulta, puede llegar a medir más de 9 metros entre ala y ala.

ARQUEOPTERIX

Dinosaurio emplumado del tamaño de un cuervo de 1 metro de largo que existió hace más de 200 millones de años, y que ahora se considera como el eslabón perdido entre los pájaros y los reptiles.

CEFIROSAURO
Pequeño dinosaurio herbívoro (sólo 2,5 metros de largo) cuyo nombre significa "saurio del viento del oeste" y que se sabe existió entre hace 65 y 141 millones de años.

Otros peligros también acechan ...

TRIFIDA TIRANA
Mítica planta carnívora que también arroja semillas. Su aspecto es similar al de una planta atrapamoscas, y sus semillas venenosas pueden resultar fatales.

BOMBAS DEL HELIRROCTERO
Explosivos regalos arrojados por el cavernícola Crowswing desde su Helirróctero, tanto en el aire como en la tierra, son demasiado peligrosos para examinar de cerca.

PEZ VOLADOR ELECTRICO
Este pez puede "transmitir" a Joe mucho más de lo que él espera.

ALGUNOS CONSEJOS DE UTILIDAD

1. *Si bien Joe pierde energía cada vez que choca con una criatura enemiga, esto se ve compensado por un corto período en el que Joe se torna "invencible", lo cual significa que tiene una mayor posibilidad de escapar de la situación inmediata de peligro. Esto también puede utilizarse a modo de ventaja cuando se encuentre bajo un ataque en masa.*
2. *No olvidar que para recargar las armas de Joe sólo basta con mantener presionado el Botón A, pero que si se las recarga en exceso, esto puede fatigarlo demasiado.*
3. *Al luchar contra cualquiera de los Guardianes, trata de hacer blanco en la cabeza.*
4. *El fuego puede llegar a ser el arma más potente de Joe.*
5. *Los alimentos adicionales que logres recoger antes de que desaparezcan no sólo proporcionan energía adicional, sino también puntos de premio.*

FIGURAR EN LA TABLA DE PUNTUACION ELEVADA

Si logras el éxito donde otros cavernícolas han temido fracasar, podrás introducir tu nombre y tu puntuación en la Tabla de Puntuación Elevada.
Utilizando el Bloque de Control, desplazar la "Rueda de Piedra" hasta que rodee la letra seleccionada. Pulsa el Botón A o B para introducir dicha letra. Dispones de 9 espacios para llenar con tu nombre, y todas las letras se seleccionan del modo indicado. Si cometes un error, lleva la rueda hasta la palabra "RUB" (borrar) y luego pulsa el Botón A o el B para borrar la última letra elegida.
Una vez seleccionada la última letra, coloca la "rueda" sobre la palabra "END" (fin) y pulsa el Botón A o el B para completar la entrada.

DESARROLLO DEL JUEGO

La acción se desarrolla en 10 diferentes terrenos de la edad de piedra, a través de 5 niveles principales, todos con un guardián de mitad de nivel y otro de fin de nivel para evitar tu avance.

NIVEL 1: El Valle Volcánico del Valor *y su Guardián: EL HALTICOSAURIO.*
Parque Jurásico *y su Guardián: UN TIRANOSAURIO ADULTO.*

NIVEL 2: Los Océanos Silúricos *y su Guardián: UNA LEGENDARIA TRIFIDA TIRANA GIGANTE.*
Los Blancos Acantilados Cámbricos *y su Guardián: UN PTERANODONTE VERDE ADULTO.*

NIVEL 3: Los Rápidos de Ramapitecus *y su Guardián: EL NOTOSAURIO.*
La Meseta de Kayemenofore *y su Guardián: EL DACENTURION MITICO.*

NIVEL 4: La Cuenca de Bonesville *y su Guardián: EL PAQUICEFALOSAURIO.*
Las Aguas de la Ira *y su Guardián: UN PTERANODONTE AZUL ADULTO.*

NIVEL 5: El Bosque Petrificado de Fossilleons *y su Guardián: UN TIRANOSAURIO ROJO ADULTO.*
El Vientre del Tirano *y su Guardián: EL LEGENDARIO SAGILEOCORNIO.*

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo.

© and TM 1991 Data East Corporation. Joe & Mac A.K.A. Caveman Ninja and Data East are trademarks of Data East Corporation. Used under licence. Developed by Elite Systems Ltd.

Printed in Japan